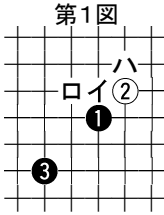


# 彗星ガイド (1)

九段 河村典彦

四珠交替打ちが採用になると、これまで打たれていなかった珠型、彗星が登場することになる。他の珠型であれば、これまでの知識、実戦例が参考になり、ある程度対応も可能である。ところが、遊星、彗星の場合はこれまで実戦がまったく打たれておらず、研究も白必勝のものしかない。

一方で外国では四珠交替、五珠交替が日常的に打たれており、研究も進んでいる。「連珠オフライン」においても遊星、彗星が他の珠型と同等に採用されており、相当深く研究されている。今のままでは日本は大きく遅れてしまう。そこで、今回彗星の基本的知識をまとめてみた。とりあえず、基本的な考え方、数々の白4に対する対応策など書いたのですが、これを読めば、彗星が打てるようになる。今回の連載になるかは不明だが、結構長くなりそうである。というのも、今回、ロシアのタラニコフ氏（タラニコフールの提唱者）から彗星をまとめた本（コピー）をいただいたのだが、それをベースにしており、そこには150図を超える研究譜があったためである。もちろん、そこに私の研究も加わることになる。では、第一回。



【第1図】彗星白4の候補はいくつもあるが、イは遊星、ロは流星に戻る。ハは白必勝なのでこの3つは今回の研究から外すことにする。なお、彗星は線対称なので、白4は2、1、3を結んだ直線の左側だけ（あるいは右側）

だけの白4を調べれば良くなる。とは言え、白4はかなり遠く離れた着手まで可能になるので、数としては結構多い。可能性が高い着手について順次調べてみよう。

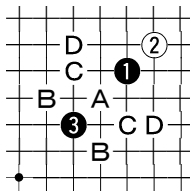
【第2図】研究に入る前に基本的な考え方を学んでいこう。

①黒5をAやBはまず打てることがない

②黒5の第一候補はCかDが多い

③黒5を白4にくつついていくのは混戦になる

第2図

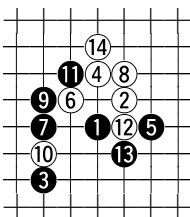


ということが、今回調べてみてわかった。AやBでは次に追い勝ちができないので、呼手になっていない。それに対し、CやDは白の形によつては次に追い勝ちができる。従つて、まずは黒5の候補はCやDから考える方がよい。また、黒5を白4にくつついていくのは、必然的に黒3から遠い5になるために、必勝形にはなりにくく、良くて混戦になる。以上のことは、これからも基本の考えとなるので、ぜひ頭に入れておいてほしい。

【第3図】まずは、いきなり難しい形に入るよりも、この白4が成立するか（黒に防ぎがあるか）どうか調べてみたい。黒負けの変化しかないなら、この白4も除外することができる。つまり、この4と例えば一題と指定されたら白を持てばいいし、仮先ではこの4は指定しないという作戦になる。

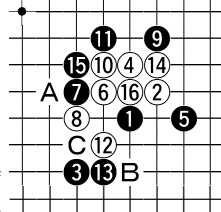
黒5は当然の防ぎだが、白6が2、4と関連して強い。黒7で何とかなるようだが、白8がさらにいい手でしびれてしまう。黒

第3図



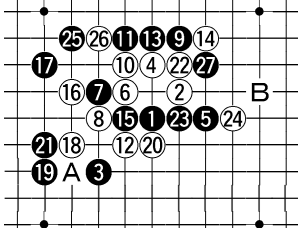
9か11と必死に止めても、白12、14で黒は防ぎがない。

第4図



【第4図】黒7の変化。前図の黒7がダメならあとはこの7ぐらいしかない。この手に対しては、白8、10と組んでおく。黒11が最強防だが、白12と呼手を打っておけば黒は防ぎに困る。黒13はその中でも油断がならない防ぎで、ノリ手での反撃を狙っている。白14ではAと引いて簡単そうだが、黒Bと止めて白の四追いはノリ手となる。結局、白は直接の追い勝ちがないので、白14、16と組んでおいてこれで必勝となる。また、黒15を反対なら、白B後Cと打つ。

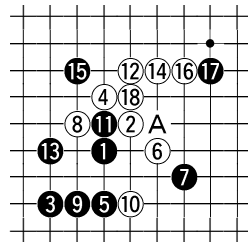
第5図



【第5図】黒13の変化。一本黒13と引くのが粘りのある防ぎ。これで左辺の三々禁をうまく防いでいる。しかし、その代わり右辺に白は進出できる。白18、20に対し、黒21以外の防ぎはA点三々禁になる。それから白22に引けば黒は困ることになる。黒27まで四ノビを利かして防いでも、白28から四追いでA点三々禁になる。黒27を反対なら、白Bと打って両勝ちとなる。黒15を22なら、今度は20点の三々禁を狙うことになる。

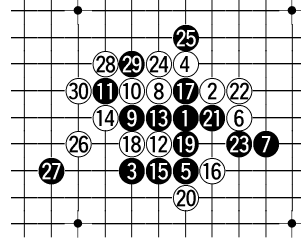
【第6図】黒5の変化。黒5は黒1と3の石をつなぐ手なので、もし代替の黒5を考えるとしたら、ここになるだろう。白は一本白6と引いて、白8とけん制するのが形だ。ちなみに、黒7を反対なら、白Aと組んでおいて良い。

第6図



【第6図】黒9の変化。黒9は白の連を叩き同時に連を作る手なので普通はこう打つものだ。この手に対しては白10から攻めていく。黒11を中止めでは簡単に白勝ちになってしまうので、黒11と外止めで頑張るのが粘りのある防ぎ。続けて黒15と先手で止めるが、新たに白に筋が残るため、いつまでたつても黒が攻める展開にはならない。

第7図



【第7図】黒9の変化。黒9は白の連を叩き同時に連を作る手なので普通はこう打つものだ。この手に対しては白10から攻めていく。黒11を中止めでは簡単に白勝ちになってしまうので、黒11と外止めで頑張るのが粘りのある防ぎ。続けて黒15と先手で止めるが、新たに白に筋が残るため、いつまでたつても黒が攻める展開にはならない。

【第7図】黒19から25まで必死に止めてはみる。黒19から25まで必死に止めてはみる。白26の四ノビで長連筋にされてしまうのが痛く、白30まで含み手を打って勝ちが見えてくる。黒の途中の変化は省略するが、白の全部の勝ち筋を止める手はなさそう。

これで一応、白4も白勝ちという結論になるだろう。白4と打たれた時に白を持って勝てれば、この4は怖くない。ということ、次回からは本命の白4について研究していこう。